

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-296222

(43)Date of publication of application : 24.10.2000

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

(21)Application number : 11-108531

(71)Applicant : DAIDOO:KK

(22)Date of filing : 15.04.1999

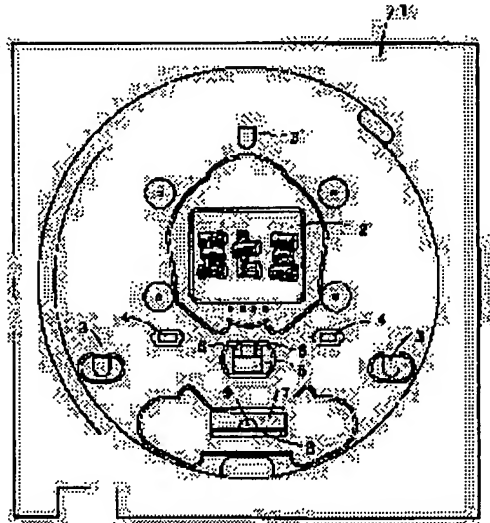
(72)Inventor : BUSUJIMA KOJI
HARADA HIROSHI

(54) PACHINKO MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide an image display device with a non-conventional and novel display form in a pachinko machine wherein a big win occurs by stopping variable figures displayed on the image display device with showing identical figures, and enhance the amusing character of the pachinko game by making players more enthusiastic.

SOLUTION: In this pachinko machine, when balls enter into a start port 5, variation of various designs such as numerals, symbols, etc., are displayed as if the figures flow, like an animation in plural display lines on an image display device 2, then a state wherein only a last line is still varying and the other display lines have been already stopped with showing identical figures (hereinafter referred to as pre-winning state) is followed by a big win and a continuously opened state of a variable prize-winning device 7 in case all the display lines are stopped with showing identical designs respectively. In the pre-winning state, the display of the designs disappears and is changed into a scene of a competition to compete for a success in a matter, and then the figures appear again and the last line is stopped with showing a figure identical to or different from the figures of the other display lines in accordance with a result of the scene of the competition.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 18.02.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 23.04.2002

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection] 2002-09370

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection] 23.05.2002

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-296222

(P2000-296222A)

(43) 公開日 平成12年10月24日 (2000. 10. 24)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テームコード* (参考)

A 6 3 F 7/02

3 2 0

A 6 3 F 7/02

3 2 0

2 C 0 8 8

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号

特願平11-108531

(22) 出願日

平成11年4月15日 (1999. 4. 15)

(71) 出願人 598145336

株式会社ダイドー

愛知県日進市浅田町平子4番地1026

(72) 発明者 毒島 廣治

愛知県日進市浅田町平子4番地1026 株式
会社ダイドー内

(72) 発明者 原田 寛

愛知県日進市浅田町平子4番地1026 株式
会社ダイドー内

(74) 代理人 100112531

弁理士 伊藤 浩二

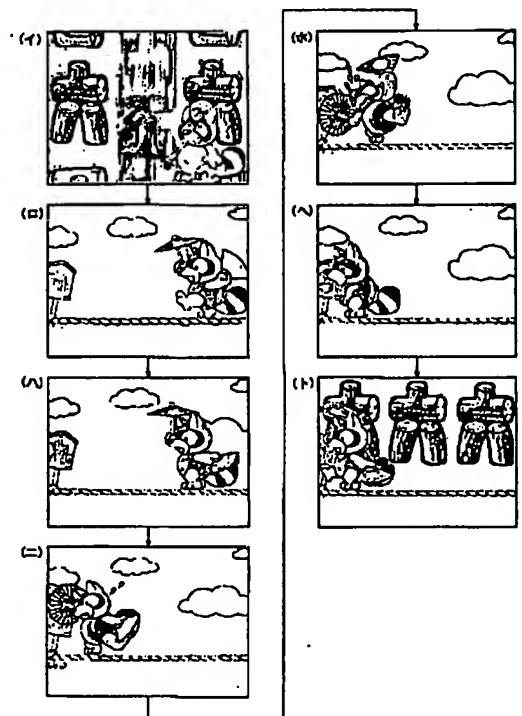
Fターム(参考) 2008 AA35

(54) 【発明の名称】 パチンコ機

(57) 【要約】

【課題】 画像表示装置に表示される変動図柄が同一図柄に停止することによって大当たりが発生するパチンコ機であって、画像表示装置に從來にない斬新な表示形態をもたらし、遊技者をより熱中させることでパチンコ遊技の娯楽性を増大させる。

【解決手段】 始動口5に打球が入ると画像表示装置2に数字、記号等の種々の図柄が複数の表示列にて動画状に流れる如くに変動表示された後、最後の一行のみが未だ変動中で他の表示列はすでに同一図柄で停止している状態（以下、リーチ状態という）を経て該各表示列が全て同一図柄にて停止した場合に大当たりとなり可変入賞装置7が継続的に開成状態となるパチンコ機において、リーチ状態となると前記図柄の表示が消えて物事の成否を競う競技場面に変わり、その後前記図柄が再び表れ競技場面の結果に従い最後の一行が他の表示列と同一図柄または異なる図柄で停止するようにした。



(2)

1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 始動口に打球が入ると画像表示装置に数字、記号等の種々の図柄が複数の表示列にて動画状に流れる如くに変動表示された後、最後の列のみが未だ変動中で他の表示列はすでに同一図柄で停止している状態（以下、リーチ状態という）を経て該各表示列が全て同一図柄にて停止した場合に大当たりとなり可変入賞装置が継続的に開成状態となるパチンコ機において、リーチ状態となると前記図柄の表示が消えて物事の成否を競う競技場面に変わり、その後前記図柄が再び表れ競技場面の結果に従い最後の列が他の表示列と同一図柄または異なる図柄で停止するようにしたことを特徴とするパチンコ機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、画像表示装置に数字、記号等の複数の図柄が複数列にて流れる如くに変動表示された後、該各表示列の図柄の変動が停止し、各表示列とも同じ停止図柄となると大当たりが発生し特別遊技状態となって大入賞口が継続的に開かれ打球が非常に入賞し易くなるように構成されたパチンコ機に関するものである。

【0002】

【従来の技術】一般に「フィーバー機」と称される第1種パチンコ機は、遊技盤にカラー液晶ディスプレイ、CRT等の画像表示装置が設けられ、始動口に打球が入ると、1～8の数字および☆◆◎等の記号またはキャラクター等（以下、図柄という）が該画像表示装置に夫々上から下に流れる如くに3列で変動表示され、その表示の変動は数秒後に左列、右列、中列の順に停止し、その停止図柄が所定の確率で偶然性をもって例えば「777」、「☆☆☆」のように3列とも同じ図柄となった場合に大当たり（特別遊技状態）となり、可変入賞装置

（大入賞口）の開閉扉が電動開閉装置の作動により開成状態となるようにしたもので、その開成状態の可変入賞装置に打球が所定個数（通常は10個）入球するか、または開成状態で所定制限時間（通常は30秒）が経過すると、いわゆる第1ラウンドが終わって該可変入賞装置は一旦は閉じるが、その第1ラウンド中に可変入賞装置内に設けられている継続入賞口（Vゾーンと称される）に打球が入球した場合には第2ラウンドが始まりすぐにまた該可変入賞装置が開かれ、開成状態となった可変入賞装置にまた打球が所定個数（通常は10個）入球するか、または開成状態で所定制限時間（通常は30秒）が経過すると、第2ラウンドが終わって該可変入賞装置はまた閉じるが、その第2ラウンド中に可変入賞装置内に設けられている継続入賞口（Vゾーンと称される）に打球が入球した場合には第3ラウンドが始まりすぐにまた該可変入賞装置が開かれ、こうして各ラウンド中に継続入賞口に打球が入賞したことを条件として最終ラウンド

2

（例えば第16ラウンド）になるまで該可変入賞装置が継続的に開かれるようにしている。このように特別遊技状態の期間中に可変入賞装置の開閉扉が所定ラウンド数を限度として継続的に開かれ打球が極めて入り易い状況が続くので多数の景品球を獲得できて遊技者に多くの利益がもたらされるものである。

【0003】また、上記画像表示装置の変動表示は、通常は左列、右列、中列の順に停止するが、左列と右列が同じ図柄で停止した場合は、中列が一旦は違う図柄に停止しても再び逆方向等流れ、結局は総て同一図柄で停止し大当たりとなったり、或いはまた違う図柄でしか停止しなかったりする表示（一般に「リーチ状態」と称されている）がなされている。つまりこうしたリーチ状態のような図柄の特有な変動態様を持たせたり、あるいはそのとき同時に画面をフラッシュさせたり、キャラクターを登場させたりするなどいろいろな表示態様を採ることで、遊技者の大当たり発生に対する期待感を大きくさせ、遊技者を楽しませることが今日のパチンコの醍醐味となっている。

【0004】ところが従来のこれらパチンコ機は、いずれもこのようにすでに2つの表示列は同一図柄で停止していて未だ変動中の最後の列も果たして同一図柄で停止するかどうかを見とどけることのみをもってして、遊興的感覚を得ているものであったので、そのリーチ態様として上記のような工夫を凝らしたとしてもマンネリ化し次第に飽きられるようになってきている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】本発明は上述に鑑みてなされたもので、画像表示装置に従来にない斬新な表示形態をもたらし、パチンコ遊技の娯楽性を増大しようとするものである。

【0006】

【課題を解決するための手段】そのために本発明のパチンコ機は、始動口に打球が入ると画像表示装置に数字、記号等の種々の図柄が複数の表示列にて動画状に流れる如くに変動表示された後、最後の列のみが未だ変動中で他の表示列はすでに同一図柄で停止している状態（以下、リーチ状態という）を経て該各表示列が全て同一図柄にて停止した場合に大当たりとなり可変入賞装置が継続的に開成状態となるパチンコ機において、リーチ状態となると前記図柄の表示が消えて物事の成否を競う競技場面に変わり、その後前記図柄が再び表れ競技場面の結果に従い最後の列が他の表示列と同一図柄または異なる図柄で停止するようにしたことを特徴とする。

【0007】

【発明の実施の形態】次に図面に従い本発明の実施の形態を説明する。図1にこのパチンコ機における遊技盤1の正面を示し、図中、2は該遊技盤1上に設けられたカラー液晶ディスプレイからなる画像表示装置、3は普通入賞口、4は通過ゲート、5は始動口である。始動口5

3

には一對の羽根6が設けられ、所定の条件が満たされると該羽根6が開閉動し打球が入賞し易くなるように構成されている。また、7は該始動口5の下方に設けられた大きな長方形の大入賞口からなる可変入賞装置で、該可変入賞装置7にはソレノイドの作動により開閉動する開閉扉8が設けられている。なお、9は該可変入賞装置7内の中央部に形成された継続入賞口である。

【0008】図2はこのパチンコ機の本発明に関連する要部を示したブロック図である。このパチンコ機は、主制御CPU、主制御用RAM、主制御用ROMからなる遊技制御基板10に、前記始動口5に入賞した打球を検出する始動ロスイッチ11、前記可変入賞装置7を開閉させるソレノイド12、表示ランプ類13、サウンド出力部14等が接続されるとともに、I/Oポートを介して画像制御基板15が接続され、該画像制御基板に前記画像表示装置2が接続される。該画像制御基板15は、多数の画像データが記憶されている画像表示用ROMと、画像表示用RAMと、画像を2画面以上合成し得るビデオディスプレイプロセッサ(VDP)と、画像処理全体を制御する画像表示用CPUとからなる。

【0009】そして画像制御基板15は遊技制御基板10から送られるインテリジェントコマンドと呼ばれる指令信号に従い画像を合成し画像表示装置2にその合成画像を表示する。図3はこの画像合成の概念図であって、変動図柄表示ブレーン①とキャラクタ表示ブレーン②と背景表示ブレーン③とが重ね合せられて1つの合成画像となる。変動図柄表示ブレーン①は図4に示したような「一〜九」の図形数字および月見団子、きつね等14個の図柄をこの順番にて3列で上から下に動画状に流す如くに変動表示する。またキャラクタ表示ブレーン②は狸の綱渡り等の物事の成否を競う競技場面を表示し、背景表示ブレーン③は雲が浮かんでいる青空を表示する。

【0010】しかしてこのパチンコ機では、始動口5に打球が入ることによって、画像表示装置2に図4に示したような「一〜九」の図形数字および月見団子、きつね等の図柄をこの順番にて3列で上から下に動画状に流れる如くに変動表示され、数秒後にその変動が左列、右列、中列の順に停止し、各表示列が全て同一図柄にて停止した場合に大当たりとなる。そして可変入賞装置7が継続的に開成状態となり打球が非常に入賞し易くなって多数の景品球を獲得し得るようになる。また、同一図柄にて停止しなかった場合は外れとなって、再度始動口5に打球が入ることが待たれる。

【0011】また、図柄の変動が左列、右列の順に停止し、中列のみが未だ変動中で左列と右列とはすでに同一図柄で停止している所謂リーチ状態となると、これらの図柄の表示は消えてキャラクタの狸が登場し、その狸が綱をうまく渡り切れるかどうかといった物事の成否を競う競技場面が変わる。こうした表示の切換は、前記変動図柄表示ブレーン①を透明化するとともにキャラクタ表

4

示ブレーン②にこの競技場面を表示することになされる。

【0012】図5は、この表示状況の推移を表わしたもので、(イ)のように左列と右列とがともに「六」で停止してリーチ状態となると、これらの図柄の表示は一旦消されて、(ロ)〜(ホ)のように狸が綱渡りを始め、(ヘ)に示されるように綱渡りが成功すれば(ト)に示したように変動図柄表示ブレーン①が再び表示されるようになって、前記図柄が再び表れ「六六六」と各表示列が全て同一図柄にて停止した状況が表示され大当たりとなって可変入賞装置7が継続的に開成状態となる。なお、図6は比較のために変動図柄表示ブレーン①がその間も消されることなく表示された場合の表示状況の推移を表わしたものである。

【0013】また、図7は図5と同様の状況で「六」でリーチ状態(イ)となるも、狸の綱渡りが成功しなかった場合で、この場合は(ト)のようにこの競技場面の結果に従い中列が「六」以外の数字に停止した状況が表示され、外れであることが明確にされる。

【0014】次にこのパチンコ機の上記遊技制御基板10の作動の概要を図8のフローチャートに従い説明する。

Step 1

電源ONにて初期値設定。遊技を展開するための各種遊技情報を表示して遊技が開始されるのを待つ。

Step 2

乱数処理を行う。電源投入時に0に初期化し、その後2ミリ秒毎に、+1をカウントし、所定値(例えば277)になると0にリセットし、同様の動作を繰り返す。また、当り判定用ランダム値の設定、当り普通図柄用ランダム値の設定、大当り判定用ランダム値の設定、リーチ選択用ランダム値の設定、大当り特別図柄用ランダム値、仮停止図柄用ランダム値の設定、外れ左特別図柄用ランダム値の設定、外れ右特別図柄用ランダム値の設定、外れ中特別図柄用ランダム値の設定、等のランダム処理を行う。

Step 3

始動口に打球が入賞したことを検出。

Step 4

始動口に入賞した時点での大当り判定用ランダム値を一時的に大当り判定用記憶部に記憶する。

Step 5

大当り判定用記憶部に一時的に記憶した大当り判定用ランダム値と前もって設定されている大当り値とを記憶して大当りか外れの判定をする。

Step 6

大当り特別図柄用ランダム値から大当り図柄をセットするとともに、大当り用のフラグを立てる。

Step 7

外れ(左列、右列、中列)特別図柄用ランダム値から外

(4)

5

れ図柄をセットする。大当り用フラグをリセットする。

Step 8

Step 6およびStep 7に該当する変動図柄、キャラクタ画像、背景画像等の各パターンテーブルを選択。

Step 9～Step 10

Step 8で選択されたパターンテーブルのコマンドデータを読取り、画像制御部に送信し図柄の処理を行う。テーブルの読取りが終了する。

Step 11

すでに、Step 6、7で設定されている大当り判定フラグに基づき大当り図柄もしくは外れ図柄の変動停止の処理指令を行う。

Step 12

大当りフラグが立っているか否かを判断する。

Step 13

大当りフラグが立っている場合（セットされている場合）は、画像制御部に大当り図柄を表示するように指令する。

Step 14

大当りフラグが立っていない場合（リセットされている場合）、外れ画像を表示するように指令する。

Step 15

大当りに関する各種の遊技処理、例えば大入賞口ソレノイドをONにして大当りの処理を行ったり、大当りランプの表示やサウンド処理等を行う。

Step 16

規定数の球、時間等、が終了すると大当り終了処理。

【0015】また、図9は上記画像制御基板15の作動の概要を示すフローチャートで、同図中の各Stepは次の通りである。

Step 1

コマンド受け入れ状態。

Step 2

主制御部のコマンドで画像コマンドか、図柄コマンドか、背景コマンドか、キャラクタコマンドかを判断し各々の処理を行う。

Step 3

図柄コマンドの場合、変動図柄の表示か否かの判断をし、変動図柄の表示コマンドであれば、Step 5にジャンプ。

Step 4

そのコマンドが背景コマンド又はキャラクタコマンドであれば、該当する画像を選択し、各々の背景画像、キャラクタ画像をVDPに送信し、画像表示装置に表示する。

Step 5～Step 9

Step 3で変動図柄に関するコマンドの場合、変動図柄の表示コマンドか否かの判断をStep 5で行い、変動図柄の表示コマンドであればStep 6に進み、変動図柄の表示画像データをVDPに送り、画像表示装置の

6

変動図柄表示領域に変動図柄の画像を表示する。一方、変動図柄を消去するコマンドである場合消去した変動図柄の画像データをVDPに送信し、変動図柄は表示されない状態で背景キャラクタのみが表示される。

Step 10

一連の画像処理を終了して初期の状態に戻す。

【0016】なおこの実施形態では、物事の成否を競う競技場面として「狸の綱渡り」を例示したが、その他の競技場面、例えば「相撲の勝負」「プロレスの勝負」「ポーカーゲームの勝負」「サイコロの目の大小」「ホームランの成否」「ストライクの成否」等を競う競技場面とすることもできる。そしてこうした競技場面を表示している間は変動図柄の表示を消すことで遊技者の興味は専らその競技場面の推移に集中し、その結果に従ってその後に前記図柄が再び表れ最後の一行が他の表示列と同一図柄または異なる図柄で停止して表示されることで、従来のパチンコ遊技とは異なった趣のものとすることができる。

【0017】なお、本発明で説明したリーチ状態は、最後の一行のみが未だ変動中で他の表示列はすでに同一図柄で停止している状態のことを称しているが、同一図柄に揃ったうえでその図柄が未だ少し前後に揺れているような表示状態（仮停止状態）にて物事の成否を競う競技場面に変わるようにしてもよいことは勿論である。

【0018】

【発明の効果】このように本発明のパチンコ機は、画像表示装置の表示がリーチ状態となると図柄の表示が消えて物事の成否を競う競技場面に変わり、その後に図柄が再び表れ競技場面の結果に従い最後の一行が他の表示列と同一図柄または異なる図柄で停止するようにしたので、画像表示装置に從來にない斬新な表示形態をもたらし、遊技者をその競技の推移に熱中させることができパチンコ遊技の娯楽性を増大させる効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るパチンコ機の遊技盤の実施形態を示す正面図。

【図2】本発明に係るパチンコ機の実施形態を示すブロック図。

【図3】本発明に係るパチンコ機の画像表示装置に表示される画像合成の概念図。

【図4】本発明に係るパチンコ機の画像表示装置に表示される図柄の変動図。

【図5】本発明に係るパチンコ機の画像表示装置の表示の推移図。

【図6】本発明に係るパチンコ機の画像表示装置の表示の推移図。

【図7】本発明に係るパチンコ機の画像表示装置の表示の推移図。

【図8】本発明に係るパチンコ機の遊技制御基板の作動を示すフローチャート。

(5)

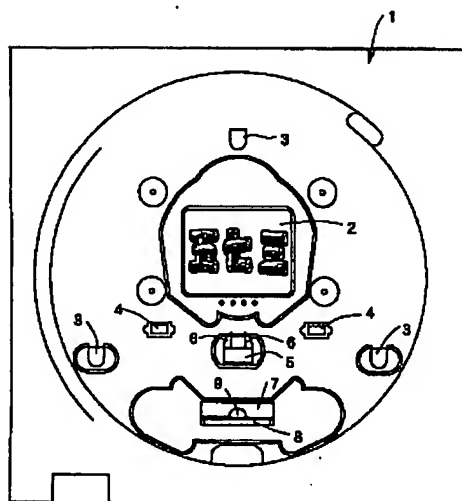
【図9】本発明に係るパチンコ機の画像制御基板の作動を示すフローチャート。

【符号の説明】

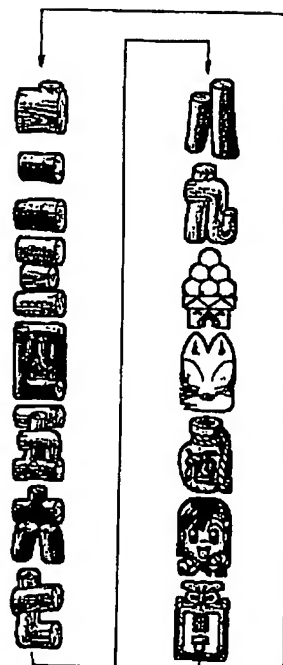
- 1 遊技盤
2 画像表示装置

- 5 始動口
7 可変入賞装置
10 遊技制御基板
15 画像制御基板

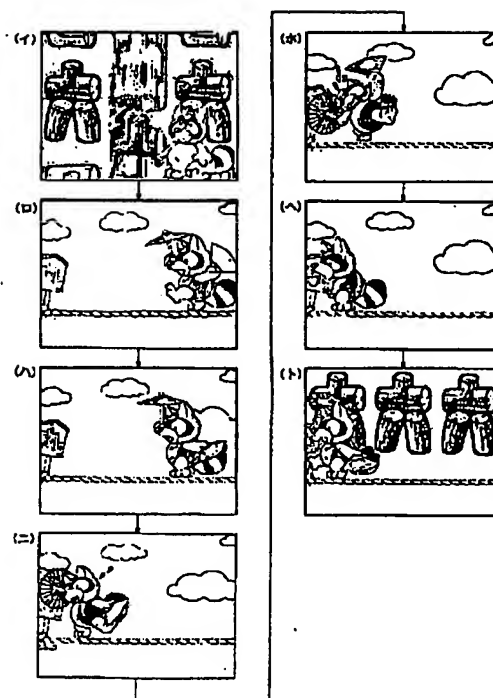
【図1】



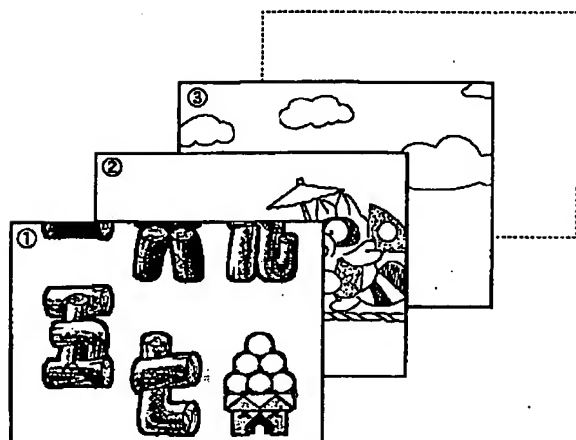
【図4】



【図5】

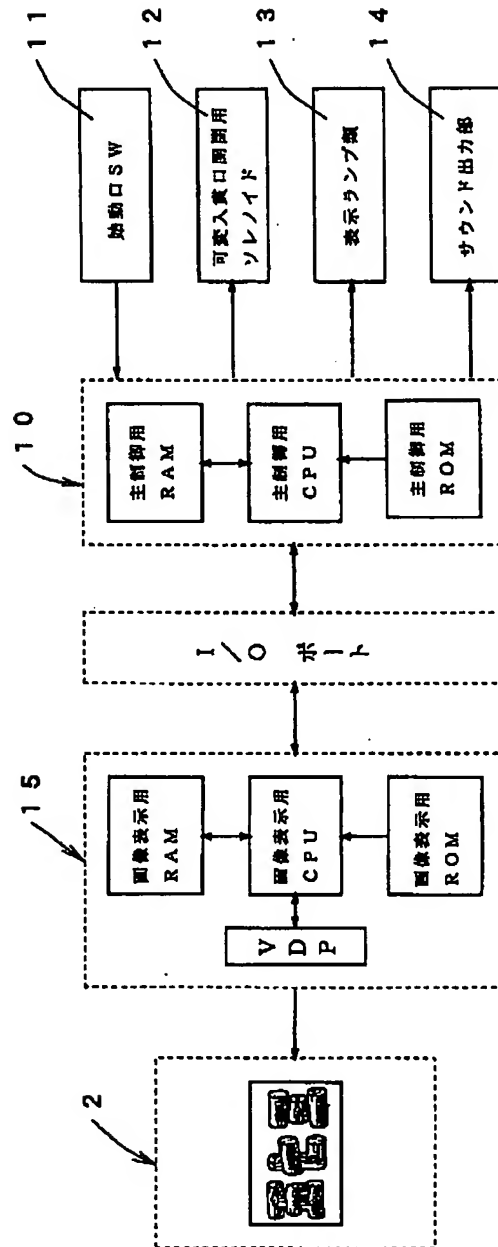


【図3】



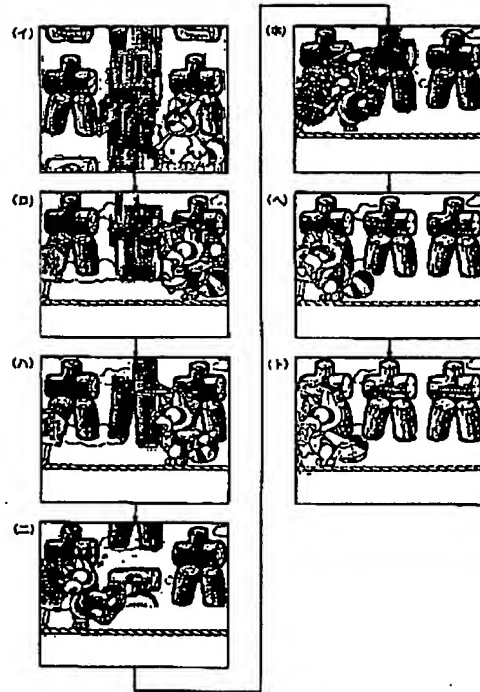
(6)

【図2】

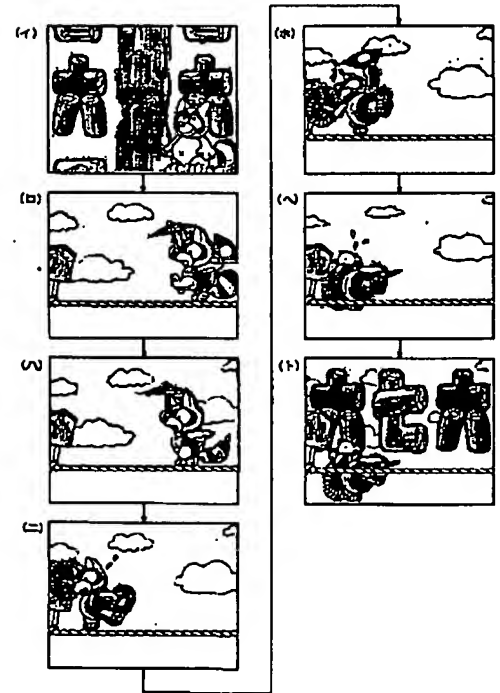


(7)

【図6】

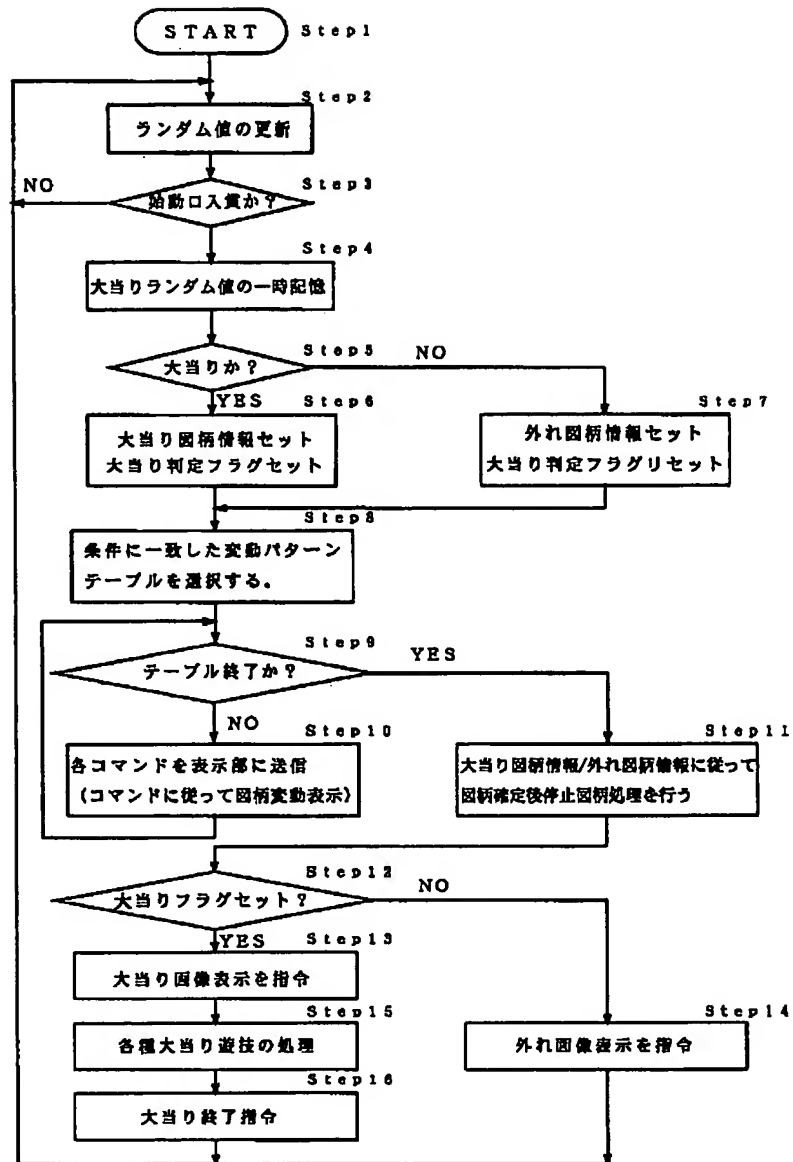


【図7】



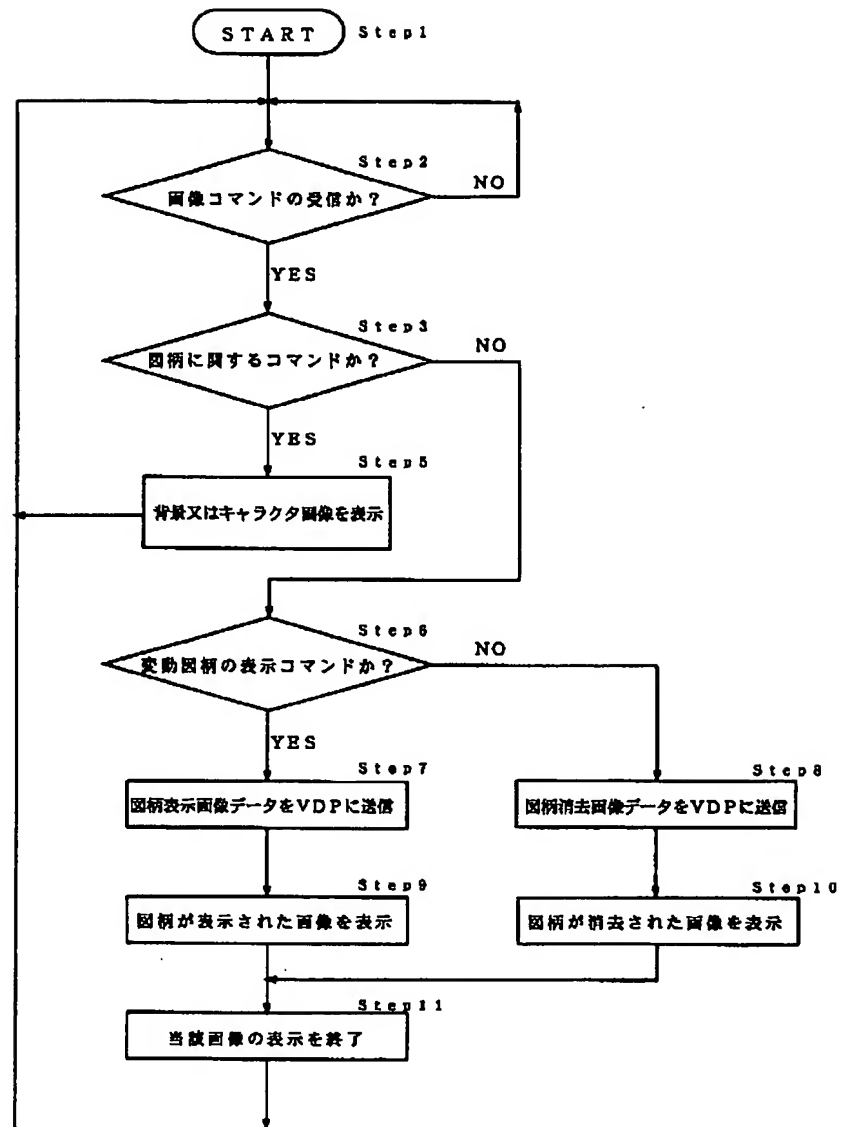
(8)

【図8】



(9)

【図9】



【手続補正書】

【提出日】平成11年4月19日(1999. 4. 19)

【手続補正1】

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図9

【補正方法】変更

【補正内容】

【図9】

(10)

